SPAWN

THE DARK AGES

VENTA EXCLUSIVA EN LA UNIÓN EUROPEA

nº 14
1,70 euros

WORLD COMICS

SPAWN.COM

Todd McFarlane e Image Comics Presentan

La Cruzada de los Niños. 5ª Parte

Sangre

Dedicado a mi hijo, Lorcan

GUIÓN
Brian Holguin

LÁPIZ Y TINTA
Liam McCormack-Sharp

PORTADA
Liam McCormack-Sharp

COLOR
Mark Nicholas

TRADUCCIÓN
Santiago García

ROTULACIÓN, DISEÑO INTERIOR
Y REALIZACIÓN TÉCNICA
Carlos Monte
Pilar Tomeo

Spawn creado por Todd McFarlane

Información Planeta-DeAgostini: *www.planetadeagostinicomics.com*
Compra de cómics: *www.planetacomic.com/Planeta*

SPAWN® The Dark Ages nº 14. Publicación mensual de Editorial Planeta-DeAgostini, S.A. Aribau, 185. 08021–Barcelona. Es una realización de World Comics. Presidente: José Manuel Lara Bosch. Consejero Delegado: Carlos Fernández. Director Editorial: Jesús Pece. Editora: Cristina de Avilés.

Copyright © 2002 Editorial Planeta-DeAgostini, S.A. sobre la presente edición. Reservados todos los derechos. Este número comprende el material del comic-book *Spawn® The Dark Ages* nº 14 (IV/00). Spawn®, its logo, and its symbol are registered Trademarks™ 2000 of Todd McFarlane Productions, Inc. All other related characters are Trademark™ and Copyright © Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved. Image®, its logo, and its symbol are registered Trademarks™ 1992 of Image Comics, Inc. Copyright © 1992 Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved.

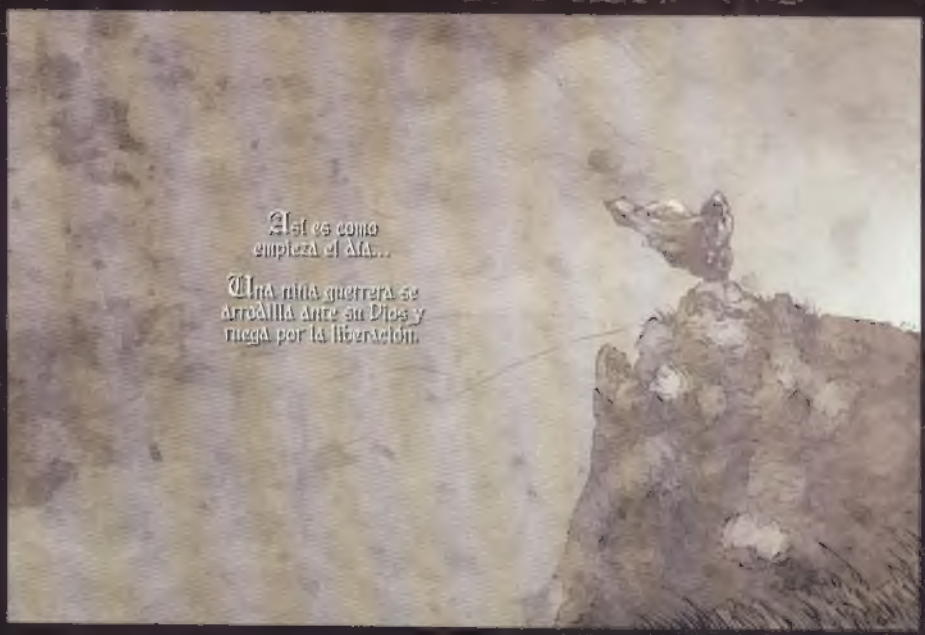
Imprime: Lifusa. Polígono Industrial Can Calderón. Avda. de la Marina 74-76, nave 1. 08830–Sant Boi de Llobregat (Barcelona). Depósito legal: B-7347-01. (VI/02) (4ED9). Distribuye: Logista. Polígono Industrial de Alcobendas. 28108–Alcobendas (Madrid). Packager: Trioptria. El precio en Ceuta, Canarias y Melilla incluye gastos de transporte. Printed in Spain/Impreso en España.

SPAWN® THE DARK AGES

image®

TODD MCFARLANE PRODUCTIONS

www.mcfarlane.com



En otro lugar, un hombre de oscuras ambiciones invoca ciertos ritos, preparándose de mente, cuerpo y alma para conducir los espíritus paganos del antiguo Mundo Verde.

Desde la distancia llega un ejército enviado por un rey. Enviado para asegurase de que el bien vencerá ese día.
Y en el campamento de la muchacha guerrera, un reticente campeón surge de las sombras.
Es la hora.
Así es como empieza el día...

El día de mi ruina...
Nunca debí dudar de ti, Maeve. Cagliostro es un loco. Las fuerzas oscuras con las que trafica... temo que excedan nuestro alcance.
Tened fe, Covenant. Eso es lo único que he pedido, y lo único que necesito pedir. Todo se arreglará antes de que acabe el día.
Pero hay otra cosa a tener en cuenta... Tengo ciertos poderes propios. Unos poderes que no he usado durante años incontables.

He renunciado a ellos, pues sé que proceden del pozo del infierno.
Pero son grandes poderes. Puede que sólo por esta vez, al servicio de un bien mayor...
No. Miradme. No debéis arriesgar el alma para salvar nuestras vidas. Habéis ido tan lejos estas semanas...
Es vuestra fuerza de ánimo, no vuestra oscura maldición, lo que vencerá hoy.
Por eso os eligió Dios, por eso os envió.
Tened fe, Covenant. Tened fe y Dios tendrá piedad. Ya veréis.

Pronto, el bronco resonar de los tambores de guerra corta el aire. Y así empieza...
¡Adelante!
En nombre de Dios nuestro Señor, luchamos. Que el buen señor nos perdone por lo que vamos a hacer.

Es una gran matanza.
Un ejército de niños contra una banda de asesinos irracionales.
Son una pandilla miserable, esclavos, presos, hambrientos, gruñendo como bestias salvajes.
Sus venas están llenas de pociones que les provocan el ansia asesina. Sus cerebros están enfebrecidos.
Pero sus miembros son fuertes y no sienten dolor. No se retirarán.
No se detendrán hasta que estén muertos.

Oleada tras oleada de estos miserables sin alma avanzan, cada una segada y pronto sustituida por otra.
¡Aaaaah!
¡Por Dios, por Inglaterra y San Jorge!

Esto es el infierno, piensan los niños. La tierra se ha abierto y las hordas de la perdición han escapado.
Sangre, sudor y humo cubren sus caras, quemando sus ojos.
El ansia de sangre de los niños aumenta.
Y cerca, grandes llamas saltan sobre los árboles.
¡Covenant! Rápido.

Los hombres de mimbre
Debe de haber una docena
Grandes efigies incendiadas
como sacrificio para aplacar
a los viejos dioses.
Y tambaleándose desde sus
chisporroteantes entrañas surgen
incontables hombres
bestias rabiosos
Uno por uno, el Engendro
derriba a los hombres de paja
Y luego devora a
sus ocupantes

¡Hemos vencido! ¡Por la providencia de Dios en el cielo somos victoriosos!
¡Padre, te he vengado!
¡HURRA!
¡HURRA!
¡HURRA!

Descànsa en pàz pàdre Descànsa en..
¡ ahh!
Pàdre, perdòna-me
Zorra tonta

No has cazado nada.

la Guerra Pagànos

¡Cobarde!
¡Muéstrate!
¡Mira lo que
has hecho!

Οσχαρ
Σομε αρχανε
σψμβολσ ηερε
πλεασε

¡Alto! ¿Qué visión es ésta?
Ay, llegamos demasiado tarde.
¿Qué es esa... bestia?
¡Es el diablo que ha venido a llevarse a la Niña Santa!
Oh, dulce niña... dulce y bendita niña... perdónanos.
Vete, tentador. ¡No es para alguien como tú!
En verdad llegamos demasiado tarde.

Y así acaba nuestro relato, como empezó... con un barco en el mar. La historia recordaría a la doncella guerrera y su tropa, y cantaría sus alabanzas en leyendas y canciones. Cómo rechazaron a un mal desconocido, y cómo en su hora más oscura el Diablo vino para llevársela, pero su espíritu era demasiado puro para que lo capturase... y que el Diablo mismo lloró.

Lord Covenant viviría para correr muchas otras aventuras, algunas épicas, muchas trágicas, hasta el oscuro día en que su amo viniera por fin a reclamar su alma.

En cuanto a mí, abandoné Inglaterra para vagar por el mundo de nuevo. Las fuerzas del Mundo Verde se habían escapado de mis garras. Puede que fuera la intromisión de Covenant lo que arruinó el trato. Puede que fuera mi propia arrogancia. No importa. Estoy condenado a vagar por este mundo cruel, sin descansar jamás, sin morir jamás. Hasta que encuentre una respuesta, una salida. Pero recordad mis palabras, algún día seré libre. Si tengo que tirar abajo las mismas murallas del Cielo para conseguirlo, lo haré. Escaparé de esta maldición que me ha perseguido siglo tras siglo como una sombra... la Maldición del Engendro del Infierno.

SPAWN

THE DARK LETTERS

CELS PIÑOL

Final de saga. Hemos presenciado lo poco sutiles que eran nuestros antepasados en esto de montar guerras, y algo así no podía acabar muy bien que digamos... Ahora, para ver cómo se maneja un mandoble, no estaría de más revisitar unos cuantos clásicos de espadeo medieval como *Los Inmortales, Excalibur, Brave Heart* o incluso alguna versión nueva o antigua de *Robin Hood*.

Hemos tenido más espada que brujería en los últimos capítulos de ***Spawn: The Dark Ages***, así que es un buen momento para dar paso a los druidas y a todo tipo de bichejos inmundos que se esconden en los bosques. Para eso, os emplazo el próximo mes con nueva aventura y nuevo equipo creativo, **Steve Niles**, guionista, y **Nat Jones**, dibujante que utiliza un estilo que mezcla influencias tanto de **Angel Medina** como de **Liam McCormack-Sharp**.

Pero antes, las cartas.

ANDREU "GÜOLVERIN" GARCÍA (¿), nada, ni caso, que la gente no pone el lugar desde donde escribe. Cachis... Impresionante tu teoría acerca del número 9 de ***Spawn: The Dark Ages***, pero siento desilusionarte porque no es nuestro querido mutante **Logan** el que recibe un sangriento puñetazo en la escena de la taberna. Digamos que **Wolverine** no tiene la patente de las patillas largas, J... Coñas aparte, si te lees la próxima serie limitada mutante ***Origin***, comprobarás que **Wolverine** no estuvo en Las Cruzadas, un buen lugar, por cierto, para "ganarse las habas" como mercenario, pero ése no fue el caso de **Lord Covenant** (contestando a otra de tus preguntas). Podríamos definir a **Covenant** como el típico caballero de la cristiandad, uno de esos nobles que se tomarían unos vinitos con **Ricardo Corazón de León** en su tienda de campaña. Ya sabes: honor, valentía, sacrificio, fortaleza... No es tan puro como el prototipo **Lancelot du Lac**, pero por ahí van los tiros.

SERGIO GONZALVO (Gijón), ***Spawn: Maldito***, ***The Creech: A por todas*** y el especial ***Image 10º Aniversario*** son algunas de las novedades previstas para este primer semestre de 2002 relacionadas con **Todd McFarlane** (sus creaciones, sus socios/amigos) y que, seguramente, ya se habrán puesto a la venta. *¿Splitting Image?* Buf, casi ni me acordaba de ese comic-book humorístico. Anotamos tu petición de recuperarlo si fuera posible. Y ahora, respuestas a tus preguntas sobre el grafismo y los textos de ***Spawn: The Dark Ages*** y ***Sam & Twitch*** (que en estos momentos disfruta de su segunda etapa): los textos de apoyo o los bocadillos que están colocados sobre el mismo dibujo pueden traducirse y retocarse porque se envían en un documento aparte. Cuando llega el cómic original norteamericano, sólo ves los dibujos, nada de letras; y en algunos casos, incluso los bocadillos se envían aparte. Por eso, teniendo las fuentes de las letras, se colocan en los espacios donde antes iba el texto en inglés. Por eso pueden reproducirse con fidelidad bocadillos tan originales como los de ***Sam & Twitch***, que van integrados en el dibujo. Antes, cuando sólo se trabajaba con fotolitos, la tarea resultaba más difícil. Incluso ahora, cuando los materiales llegan con los textos, el trazo de tinta y los colores mezclados, el grafista tiene que hacer pirulas para "tapar" las letras en inglés, las onomatopeyas o algunos textos de apoyo. No creas: en la realización técnica de algunos tebeos hay verdaderas obras de arte del retoque y la adaptación, y las mejores de todas son ésas que no ves, que son tan fieles al original que pasan desapercibidas. Es como una banda sonora de película: algunas de las mejores no son las melódicas o rimbombantes, sino las que están tan integradas en la película, acompañan con tanto acierto, que luego casi ni las recuerdas.

Finito. Os espero el próximo mes, en el nuevo arco argumental druídico.

The Dark Letters
World Comics
Aribau 185
08021-Barcelona

darkages@dreamers.com

Servicio de Venta por Correo: El Catálogo S.L.
Apdo. de Correos 24.341.
08080 Barcelona.
Tel. 93 450 07 68.
www.planetacomic.com/Planeta

¿te gustan los cómics?